

**G16组号：G16**

**测 试 用 例**



课 程 名 称 软件工程基础

项 目 名 称 模拟三国

小 组 名 称 明德1-518

指 导 老 师 杨枨



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 代码版本号 | 更新内容 | 更新日期 |
| 1 | V0.0.1 | 最初的测试框架 | 2019.5.24 |
| 2 | V0.0.3 | 测试用例添加 | 2019.5.26 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：红色标注为当前文档版本。

# 引言

## 编写目的

1. 测试时，帮助测试人员进行测试。
2. 评审时，为评审人员提供评审对象。

## 阅读对象

设计人员，测试人员和评审人员。

## 注意事项

测试需要按照测试用例和相关方法范例，不可以盲目测试。

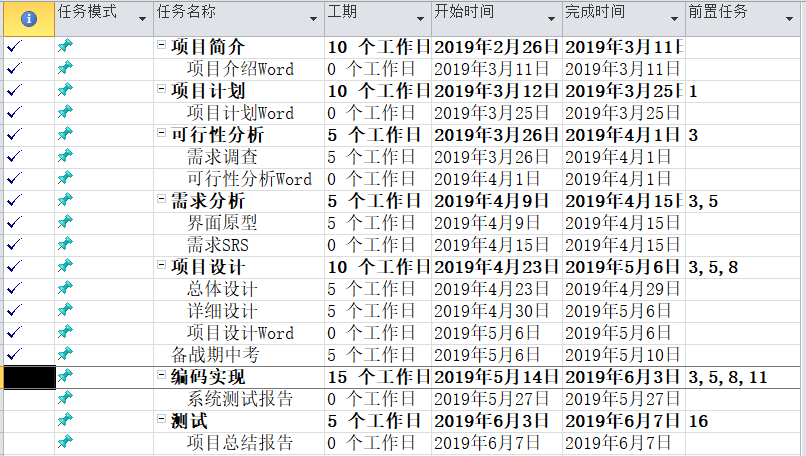
## 参考模板

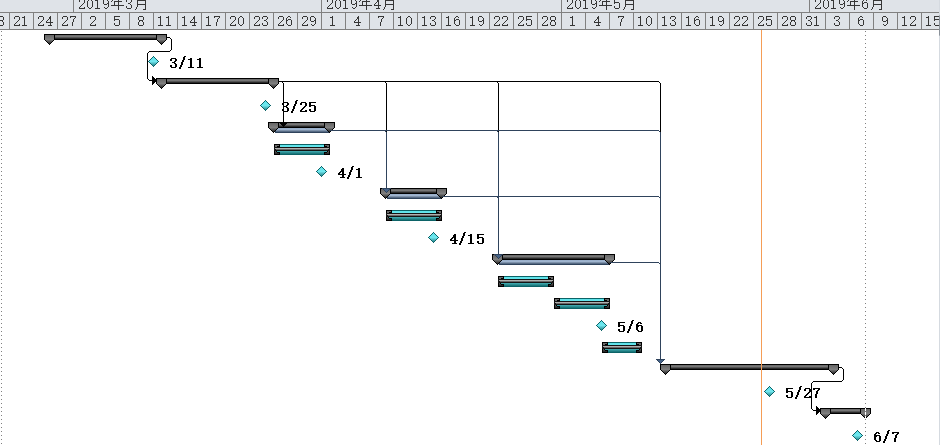
[1]GB/T 9386-2008.计算机软件测试文档编制规范.

[2]GB/T 15532-2008.计算机软件测试规范.

# 测试计划

## 进度安排





起始时间：6月3日。

结束时间：6月7日。

实际时长：7天。

是否可以机动延长：可以延长7天。

## 相关人员

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一级分类 | 二级分类 | 三级分类 | 设计 | 实现 | 测试 |
| 前端 | UI用户界面设计 | 界面 | 王华怿 | 王仕杰 | 吴帅毅 |
| 王仕杰 |
| 逻辑 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工素材 | 可自制素材 | 王仕杰 |
| 不可自制素材 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 后端 | 数据库交互 | 本地数据库 | 王华怿 | 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 吴帅毅 |
| 云服务器数据库 | 王华怿 |
|
| 王华怿 |
| 游戏运行逻辑 | 前后端对接 | 王仕杰 | 王仕杰 | 王华怿 |
| 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 核心运行 | 王华怿 |
|
| 类设计及实现 | 常量 |
|
| 函数 |
|

## 测试范围

由于本软件规模较小，因此所有UI界面和游戏数据都需要进行测试。

## 测试方法

静态测试方法：代码审查，代码走查和静态分析。在下面第4大章会报告静态测试的结果。

动态测试方法：采用白盒测试和黑盒测试。在下面的第3大章会使用以下方法列出测试用例，并且同样在第4大章进行测试结果报告。

# 测试用例设计

## 单元测试

参照文件：详细设计文档

测试技术：白盒测试技术

测试说明：测试设计员需要按照详细设计的模块设计，划分相对应的模块测试用例。并且以白盒测试作为主要测试技术，对每个功能模块当中的所有选项进行测试。

模块示例：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一级模块** | **二级模块** | **三级模块** | **模块描述** |
| 新游戏 | 存档选择 | 空白新增 | 在未有存档的地方新增存档 |
| 覆盖原有 | 在已有存档的地方覆盖存档 |
| 剧本选择 | | 选择游玩的剧本 |
| 势力选择 | | 选择游玩的势力 |
| 加载游戏 | 存档选择 | 存档读取 | 读取选择的存档 |
| 存档删除 | 删除选择的存档 |
| 游戏界面 | 军事 | | 出征，输送，征兵 |
| 经济 | | 开发农田，开发商业，粮草买卖，提高民忠 |
| 人事 | | 任命，褒奖，移动，流放，登庸 |
| 谋略 | | 驱虎吞狼，离间武将，降低商业，降低农业 |
| 情报 | | 显示总体的情报，例如武将、城池、势力等 |
| 设置 | | 同下【设置】模块 |
| 下一回合 | | 进行下一回合的推演 |
| 排行榜 | | | 查看本人在好友和全局的排名和分数 |
| 设置 | | | 对音量，字体等进行设置 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 模块名称 | 测试内容 | 测试正确结果 |
| 1 | 新游戏 | 在每个空存档处（一共三个）都分别以不同的剧本（目前只有一个剧本）和势力开始一局新游戏. | 所有情况下，游戏都可以按照选择的存档位置，剧本和势力开始。 |
| 2 | 读取游戏 | 1. 在已有存档的存档处，进行读取并载入游戏。 2. 在未有存档的存档处进行读取。 3. 在已有存档的存档处进行删除。 | 1. 如已有正确的存档并读取，则应该能打开相对应的游戏记录 2. 如未有存档，则无法打开游戏 3. 如有正确的存档并删除，这应能跳出【确认删除】的界面。 |
| 3 | 军事 | 在已开的一局游戏中，对军事模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。 |
| 4 | 经济 | 在已开的一局游戏中，对经济模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。 |
| 5 | 人事 | 在已开的一局游戏中，对人事模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。 |
| 6 | 谋略 | 在已开的一局游戏中，对谋略模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。 |
| 7 | 情报 | 在已开的一局游戏中，点击【情报】按钮。 | 正确显示当前游戏的所有势力、城池和武将信息。 |
| 8 | 设置 | 在已开的一局游戏中和在主界面中，分别点击【设置】按钮，调整音量。 | 音量可以正确调整。 |
| 9 | 下一回合 | 在已开的一局游戏中点击【下一回合】 | 成功完成AI行动，回合推演和数据变化 |
| 10 | 排行榜 | 1. 在自身未有成绩的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 2. 在自身已有成绩的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 3. 在自己成绩提高的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 | 1. 正确显示预置成绩排名 2. 正确显示预置成绩排名和自己排名 3. 正确显示成绩和排名的变化 |

## 集成测试

参照文件：总体设计文档

测试方法：渐增式测试方法

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 模块排序 | 测试内容 | 测试正确结果 |
| 1 | 新游-剧本-势力 |  |  |
| 2 | 新游-剧本-势力-军事 |  |  |
| 3 | 新游-剧本-势力-内政 |  |  |
| 4 | 新游-剧本-势力-人事 |  |  |
| 5 | 新游-剧本-势力-谋略 |  |  |
| 6 | 新游-剧本-势力-情报 |  |  |
| 7 | 新游-剧本-势力-下一回合 |  |  |
| 8 | 旧游-读取-军事 |  |  |
| 9 | 旧游-读取-内政 |  |  |
| 10 | 旧游-读取-人事 |  |  |
| 11 | 旧游-读取-谋略 |  |  |
| 12 | 旧游-读取-情报 |  |  |

## 确认测试

参照文件：需求分析文档，游戏设计目标文档

# 测试结果

暂无，等待测试实施。

# 测试报告

暂无，等待测试实施。

# 附录

暂无，等待测试实施。